

**HUBUNGAN PERMAINAN ELEKTRONIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PJOK SISWA
UPT SMPN 5 GRESIK****Farhan Dwiki M. Kumaat, Anung Priambodo**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

*farhan.1976@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman sekarang banyak siswa di Indonesia lebih memilih mengisi kegiatan dengan bermain permainan yang ada di gawai masing-masing. Namun permainan elektronik memiliki dampak positif maupun negatif. Mayoritas masyarakat menggunakan permainan elektronik dengan berlebihan terutama pada anak-anak dan remaja sehingga mengganggu dalam motivasi belajar di sekolah. Jarang menggerakkan tubuh membuat peserta didik malas untuk mempraktikkan tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran PJOK sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan motorik dan fisik bisa menjadi salah satu solusi yang positif bagi kebiasaan buruk akan bermain permainan elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara permainan elektronik terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di UPT SMPN 5 Gresik. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan yaitu deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 300 siswa. Karena penelitian ini menggunakan *total sampling* maka sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 300 orang. Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara permainan elektronik dengan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK kelas VIII di UPT SMPN 5 Gresik dilihat dari nilai *sig* kurang dari nilai *r* tabel 0,05 yaitu 0,01 dan *pearson correlation* 0,185 maka terdapat korelasi antara keduanya. Jadi dari hasil pengolahan tersebut bisa membuktikan hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara permainan elektronik dengan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: permainan; motivasi; belajar**Abstract**

Many students in Indonesia prefer to fill their activities by playing games on their respective devices. This activity is carried out because playing games can make students happy and can interact with friends who are abroad. However, electronic games have both positive and negative impacts. The majority of people use electronic games excessively, especially in children and adolescents, so that it interferes with motivation learning at school. Playing electronic games makes players reduce body movements so they can focus on the game. Rarely moving the body makes students lazy to practice the assignments given by the teacher. PJOK learning as a means for students to develop motoric and physical abilities can be a positive solution for bad habits of playing electronic games. This study aims to determine the relationship between electronic games on students' motivation and learning outcomes in PJOK learning at UPT SMPN 5 Gresik. This research uses quantitative research with a quantitative descriptive approach. The results of this study are that there is a relationship between electronic games and students' learning motivation in class VIII PJOK learning at UPT SMPN 5 Gresik, seen from the *sig* value less than the *r* table value of 0.05, namely 0.01 and the Pearson correlation is 0.185, there is a correlation between the two.

Keywords: games; motivation; learning

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman sekarang banyak peserta didik di Indonesia lebih memilih mengisi kegiatan dengan bermain permainan yang ada di gawai masing-masing. Kegiatan tersebut dilakukan karena dengan bermain permainan siswa bisa membuat senang, penghilang kejenuhan, serta bisa berinteraksi dengan teman yang berada di luar kota bahkan luar pulau. Sisi negatif yang ditimbulkan dari bermain game online bagi peserta didik seperti membuat rasa malas, kurangnya interaksi di lingkungan sekitar tempat tinggal, gangguan pada mata, pemborosan, serta tidak dapat mengendalikan emosi ketika bermain sehingga membuat siswa menjadi *toxic*. Indonesia sendiri menjadi salah satu negara dimana para remaja menjadi pecandu game online.

Terdapat setidaknya 54,1% Remaja di Indonesia kecanduan game online dengan rincian 77,5% remaja laki-laki dan 22,5% remaja perempuan yang menghabiskan waktu hanya bermain game online selama 2-10 jam per minggu (Gurusinga et al., 2021). Saat ini ada beberapa *game online* dan *offline* yang membuat siswa kecanduan dalam bermain sehingga membuat lupa akan pembelajaran yang ada di sekolah seperti *mobile legend*, *player uknow battle ground mobile*, *free fire*, *fifa mobile*, *efootball*, *subway surf*, *real racing 3D*, *Dr. Driving* dsb. Sulit untuk menghilangkan rasa kecanduan peserta didik terhadap permainan yang ada di gawai saat ini, karena dalam beberapa permainan menuntut para pemain untuk berkompetitif ke dalam permainan tersebut. Bermain menjadi salah satu pendorong bagi perkembangan siswa sebab bermain bisa meningkatkan perkembangan sosial, kreativitas, kemampuan motorik (Oktavian et al., 2018).

Bermain permainan dapat menambah ilmu siswa dalam hal dunia digital. Terdapat beberapa orang tua mengizinkan anak untuk bermain permainan elektronik sebagai alat untuk belajar tentang bahasa Inggris (Herlinda et al., 2021). Pendidikan merupakan aspek penting bagi kehidupan manusia, karena dengan pendidikan kita bisa membuat hidup manusia menjadi lebih tertata. Pendidikan juga membuat kita bisa mempelajari hal yang belum diketahui. Untuk mengetahui kemajuan sebuah negara bisa dilihat dari segi pendidikannya, apakah negara itu sudah maju atau belum. Indonesia masih banyak permasalahan mengenai pendidikan, sebab dalam permasalahan masih kurang efektif untuk mencari tahu solusi yang di hadapi.

Perlahan tapi pasti permasalahan yang di alami oleh negara dapat teratasi walaupun secara perlahan tapi menunjukkan hasil yang positif bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Terlepas dari itu bermain permainan elektronik memiliki dampak tersendiri yang

bisa merubah sifat karena ketika sudah menjadi kecanduan.

Permainan elektronik yang dimainkan oleh seorang laki-laki maupun perempuan bisa menjadi pengubah sifat seseorang yang dulunya mudah bergaul dengan lingkungan menjadi menyendiri dan takut akan bertemu orang disekitar (André et al., 2020). Meskipun bisa berinteraksi dengan pemain yang lain yang ada di dalam permainan hal ini bisa berdampak buruk bagi peserta didik, sebab bisa menjadi anak yang menutup diri bagi masyarakat di sekitar dan juga menghindari berbicara dengan tetangga, guru, teman, bahkan keluarga sekalipun. Siswa yang kurang akan bergaul dengan lingkungan di sekitar akan kesulitan dalam hal komunikasi dan itu bisa membuat seseorang menjadi *introvert*. Ketika siswa tidak memperoleh motivasi dalam belajar dalam sebuah materi, sulit untuk memperoleh tujuan dari pembelajaran tersebut (Deviani, 2017).

Motivasi belajar adalah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan munculnya rasa dan diawali dengan tanggapan adanya tujuan belajar. Meberi kasih sayang yang tidak diperoleh peserta didik selama di rumah bisa menjadi salah satu cara untuk merubah perilaku negatif menjadi positif. Ketika perilaku sudah berubah maka hasil belajar peserta didik akan meningkat atau tercapai. Andaikan guru bisa menciptakan pembelajaran yang kondusif maka, akan menjadi pendorong bagi peserta didik dalam keaktifan di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Meberi kasih sayang yang tidak diperoleh peserta didik selama di rumah bisa menjadi salah satu cara untuk merubah perilaku negatif menjadi positif. Ketika perilaku sudah berubah maka hasil belajar peserta didik akan meningkat atau tercapai.

Andaikan guru bisa menciptakan pembelajaran yang kondusif maka, akan menjadi pendorong bagi peserta didik dalam keaktifan di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Lingkungan di sekitar bisa menjadi pendorong bagi perkembangan peserta didik sebab perkembangan perilaku seseorang dipengaruhi oleh dimana dia berkembang. Sekolah dalam hal ini bisa menjadi salah satu pendorong bagi perkembangan mental dan perilaku peserta didik. Peserta didik yang sudah kecanduan bermain game akan sulit untuk fokus ke pembelajaran yang ada di sekolah. Mengubah kecanduan yang negatif menuju ke positif mudah dilakukan jika dengan berkala dan tepat.

Peserta didik hanya butuh sarana untuk memotivasi agar bisa mengembangkan potensi dari bermain game tersebut. Motivasi ini perlu ada jika sekolah ingin mengubah pola pikir peserta didik dari yang hanya bermain game untuk mengisi waktu luang menjadi meraih kesuksesan dengan permainan elektronik. Terlalu banyak

menghabiskan waktu dalam bermain membuat hasil belajar dari peserta didik menjadi menurun. Jika hal itu dibiarkan, maka akan berdampak pada masa depan dari peserta didik tersebut. Guru sebagai orang tua ke dua di sekolah diharapkan bisa merubah perilaku dari peserta didik. Meberi kasih sayang yang tidak diperoleh peserta didik selama di rumah bisa menjadi salah satu cara untuk merubah perilaku negatif menjadi positif.

Tidak adanya motivasi membuat peserta kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran tidak berlangsung dengan maksimal. Beberapa peserta didik beranggapan bahwa jika materi yang diberikan oleh guru terlalu sulit untuk dikerjakan maka tugas tersebut tidak akan dikerjakan atau motivasi siswa dalam mengerjakan pekerjaan akan menurun (Baglio & Kellie J, 2022). Motivasi sendiri bisa meningkat maupun menurun dikarenakan beberapa faktor seperti faktor intrinsik dan ekstrinsik. Namun motivasi dari setiap orang bisa berbeda tergantung dari mana dia bertempat tinggal (Magson et al., 2014).

Pembelajaran PJOK menuntut gerakan yang tidak mempersulit siswa, akan tetapi siswa tersebut memahami akan tahapan gerakan yang dipraktikan. Aktivitas jasmani bisa membuat siswa tumbuh, karena dalam aktivitas jasmani kita menggerakkan semua bagian tubuh untuk mengeluarkan tenaga dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam prosesnya pendidikan jasmani merupakan sarana untuk perkembangan gerak bagi peserta didik untuk meningkatkan gerak motorik dan bisa bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar. Kesuksesan pembelajaran dipengaruhi berbagai hal seperti penguasaan materi dan penguasaan kelas oleh guru dalam penyampaian materi yang akan di sampaikan, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah, serta minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Guru sebagai peran penting dalam penyampaian materi sebisa mungkin menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, supaya para siswa tertarik untuk belajar mengenai materi yang di sampaikan. Orang tua sendiri mengira bahwa sekolah bisa menjadi tempat untuk mendidik anak mereka. Namun jika perilaku negatif yang diperoleh dari lingkungan maupun permainan elektronik, jika tidak berubah maka akan mengganggu dalam masa depan para siswa. *Game online* bisa menjadi pengaruh buruk bagi siswa, karena siswa lebih senang membahas permainan dari pada membahas pembelajaran selama di sekolah dan hal tersebut yang membuat minat siswa terhadap pembelajaran PJOK menjadi berkurang (Herlinda et al., 2021).

Terganggunya minat siswa akan mempengaruhi hasil belajar dari siswa itu sendiri. Karena kesuksesan sebuah pembelajaran dilihat dari hasil belajar yang

diperoleh siswa. Permainan elektronik mempunyai efek adiktif bagi siswa yang berdampak buruk dalam psikologi (Mahfuz et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik mengetahui adakah hubungan dari permainan elektronik terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di UPT SMPN 5 Gresik. Karena hal tersebut penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pembelajaran PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antar permainan elektronik terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK siswa di UPT SMPN 5 Gresik.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan yaitu deskriptif kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode yang meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, sebagai tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017:8).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi difokuskan pada kelas VIII yang terdiri atas 10 kelas yang berjumlah 300 orang. Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik total sampling. Total sampling merupakan teknik dalam penentuan sampel bila semua anggota populasi menjadi sampel (Sugiyono, 2017:142).

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui hubungan antara permainan elektronik dengan motivasi belajar. Penelitian ini mengadopsi angket dari (Nur Fariha, 2022) yang sudah di validasi oleh Dra. Zikri Neni Iska, M.Psi, dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil uji validitas menggunakan aplikasi IMB spss, dapat dilihat dari besaran nilai r hitung $> r$ tabel. Jumlah responden 34 maka sesuai dengan signifikan 0,05 maka dikatakan valid jika hasil lebih dari 0,339. Berdasarkan hasil uji validitas dapat disimpulkan terdapat 15 butir pertanyaan yang valid dan 2 butir pertanyaan tidak valid. Berdasarkan tes koefisien realibilitas 0,853, dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel atau dapat dipercaya dan bisa digunakan untuk mengambil data.

Pengukuran angket menggunakan skala likert atau *rating scale* yang dikembangkan oleh likert. Dalam skala likert memiliki 4 butir atau lebih pertanyaan yang digabung dengan pertanyaan sehingga memperoleh skor sehingga menampilkan sifat individu, contoh pengetahuan, sikap dan perilaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Semua data yang diperoleh dari pembagian angket kepada sampel kemudian dirumuskan dengan mengacu

teori dari para pakar untuk mendapatkan hasil yang tepat. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 300 siswa. Jawaban pada angket berisi 4 alternatif jawaban dan skor yaitu Setuju 4, sangat setuju 3, tidak setuju 2, dan sangat tidak setuju 1. Kemudian data yang diperoleh di olah menggunakan analisis data dengan aplikasi spss. Data tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi statistik nilai max, minimum, mean, standart deviasi

Descriptive Statistic					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Permainan Elektronik	300	20	52	37.45	7.286
Motivasi	300	18	65	50.52	6.694

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai angket permainan elektronik yaitu nilai minimum 20, 52 nilai maximum, 37.45 nilai mean, dan standart deviasi 7.286. Nilai angket motivasi diperoleh yaitu 18 minimum, 65 maximum, 50.52 mean, dan standart deviasi 6.694.

Uji normalitas data bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi dengan normal (Maksum, 2012:188). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* yaitu untuk mengetahui kesesuaian sampel apakah bersifat normal atau tidak. Nilai $\text{sig} > 0,05$, data dikatakan normal dan $\text{sig} < 0,05$ data tidak normal.

Tabel 2. Hasil uji normalitas data

Data	Nilai	Sig	Berdistribusi
Permainan Elektronik	.975	.853	Normal
Motivasi	.972	.778	Normal

Berdasarkan hasil tabel normalitas dari angket permainan elektronik, motivasi, dan hasil belajar diperoleh nilai signifikan lebih dari 0,05 dengan begitu dapat disimpulkan bahwa semua angket berdistribusi normal.

Analisis korelasi merupakan sebuah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mencari hubungan antara 2 variabel atau lebih (Maksum, 2012:194).

Tabel 3. Hasil uji korelasi

CORRELATIONS			
	Pearson Correlation	Sig	Total Data
Permainan Elektronik	.185	.001	300
Motivasi	.185	.001	300

Berdasarkan tabel di atas uji korelasi antara permainan elektronik dan motivasi belajar siswa berhubungan satu

sama lain, karena nilai sig korelasi kurang dari 0,05 yaitu 0,01 dan nilai *pearson correlation* 0,185 sifat hubungannya sangat lemah.

Uji hipotesis merupakan hasil dari dugaan sementara dari penelitian ini. Untuk hasil dari penelitian ini H_0 Tidak ada hubungan penggunaan permainan elektronik terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di UPT SMPN 5 Gresik dan H_a Ada hubungan penggunaan permainan elektronik terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di UPT SMPN 5 Gresik. Berdasarkan uji korelasi pada penelitian ini H_1 terdapat hubungan antara permainan elektronik dengan motivasi belajar siswa dilihat dari nilai sig 0,01 dan kurang dari 0,05. secara alfabetis berdasarkan urutan abjad nama penulis.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, penggunaan permainan elektronik bisa membuat motivasi peserta didik menjadi terganggu. Bisa dilihat dari hasil analisis korelasi yang menunjukkan nilai sig 0,01 dan *pearson correlation* 0,185 dinyatakan berkorelasi dengan nilai sig lebih dari 0,05 dan korelasinya sangat lemah. *Game online* bisa membuat peserta didik kecanduan untuk bermain terus sepanjang hari dan melupakan kewajiban seorang peserta didik untuk mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru, dengan kecanduan permainan membuat motivasi belajar peserta didik menjadi menurun (Nisrinafatin, 2020). Dapat disimpulkan bahwa sebenarnya ada hubungannya antara penggunaan permainan elektronik dengan menurunnya motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak terlalu memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran.

Beberapa faktor dapat membuat motivasi peserta didik menjadi menurun. Seperti faktor intrinsik maupun ekstrinsik bisa menjadi faktor pendorong menurunnya motivasi belajar. Jika seseorang dalam keadaan yang sedang gelisah atau stres tentang masalah yang dialami maka hal tersebut membuat motivasi belajar akan berkurang (Voulgaropoulou et al., 2023). Faktor tersebut pada peserta didik menjadi kecanduan bermain permainan elektronik menjadi salah satu faktor yang susah untuk dirubah. Masalah keluarga dalam hal ini juga dapat menjadi faktor utama dalam menentukan motivasi peserta didik. Ketika siswa sudah tidak ada dorongan atau motivasi lagi untuk mengikuti pembelajaran maka mereka tidak peduli mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung (Pendidikan & Konseling, 2022).

Lingkungan menjadi nomer kedua dalam menentukan tingkatan motivasi siswa. Semakin baik dan kondusif lingkungan yang menjadi tempat tinggal siswa maka motivasi belajar akan semakin mendukung serta meningkat (Ningsih et al., 2019). Hal tersebut bisa kita ubah dengan memberikan stimulus tambahan untuk motivasi siswa, jika siswa sudah mempunyai dorongan di

dalam diri mereka maka akan meningkatkan motivasi serta semangat dalam pembelajaran (Hanne Torbergsen et al., 2023).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hipotesis yang ada di penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara permainan elektronik terhadap motivasi siswa UPT SMPN 5 Gresik. Setelah melakukan pengolahan data terdapat hubungan antara permainan elektronik dengan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK kelas VIII di UPT SMPN 5 Gresik dilihat dari nilai sig 0,01 dan lebih dari nilai rTabel 0,05 maka terdapat korelasi antara keduanya.

Saran

Adapun saran dalam penulisan artikel ini yaitu

1. Bagi peserta didik, untuk dapat meningkatkan motivasi dalam belajar yaitu sebaiknya melakukan hal-hal positif seperti membaca buku atau mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru khususnya dalam pembelajaran PJOK. Berdiskusi dengan teman sebaya juga dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak terlalu terpengaruh oleh permainan elektronik.
2. Bagi sekolah dan guru, sebaiknya dapat membuat kegiatan atau program pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar itu sendiri. Pemberian penghargaan pada peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang optimal, dan mampu mengajak siswa aktif dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa selalu semangat dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Bagi penulis yang akan melakukan penelitian selanjutnya, agar bisa menggali faktor-faktor lain selain permainan elektronik yang dapat mempengaruhi motivasi belajar maupun hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Baglio, & Kellie J. (2022). Student Motivation in the Latin Classroom. *Journal of Classics Teaching*, 23(45), 75–78. <https://doi.org/10.1017/S205863102100074X>
- Deviani, P. (2017). *motivasi siswa kelas VIII mengikuti pembelajaran PJOK*.
- Gurusinga, M. F., Kesehatan, I., Husada, D., & Tua, D. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. In *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik* (Vol. 2, Issue 2). <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKM>
- Hanne Torbergsen, Britt Karin Utvær, & Gørill Haugan. (2023). *The results indicate that intrinsic motivation significantly affects students' study effort. The more intrinsically motivated students*.
- Herlinda, M., Santos, D., Harliawan, M., & Ismail, M. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Penjas Siswa SMP Frater Makassar. *TADULAKO JOURNAL SPORT SCIENCES AND*. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Magson, N. R., Craven, R. G., Nelson, G. F., Yeung, A. S., Bodkin-Andrews, G. H., & McInerney, D. M. (2014). Motivation matters: Profiling indigenous and non-indigenous students' motivational goals. *Australian Journal of Indigenous Education*, 43(2), 96–112. <https://doi.org/10.1017/jie.2014.19>
- Mahfuz, Bahsianor, & Tutus Rani Arafa. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Hulu Sungai Selatan*. <http://www>.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Ningsih, S., Haryaka, U., & Watulingas, J. R. (2019). 43 Pengaruh Motivasi, Lingkungan Belajar, Dan Sikap Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp Negeri 22 Samarinda. In *Jurnal PRIMATIKA* (Vol. 8, Issue 1).
- Nisrinafatini. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- Nur Fariha, A. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda*.
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. (2018). *Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja*.
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (2022). *Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Voulgaropoulou, S. D., Vingerhoets, C., Brat-Matchett, K., Amelsvoort, T. van, & Hernaus, D. (2023). Perceived chronic stress and impulsivity are associated with reduced learning about the costs and benefits of actions. *Learning and Motivation*, 83. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2023.101896>